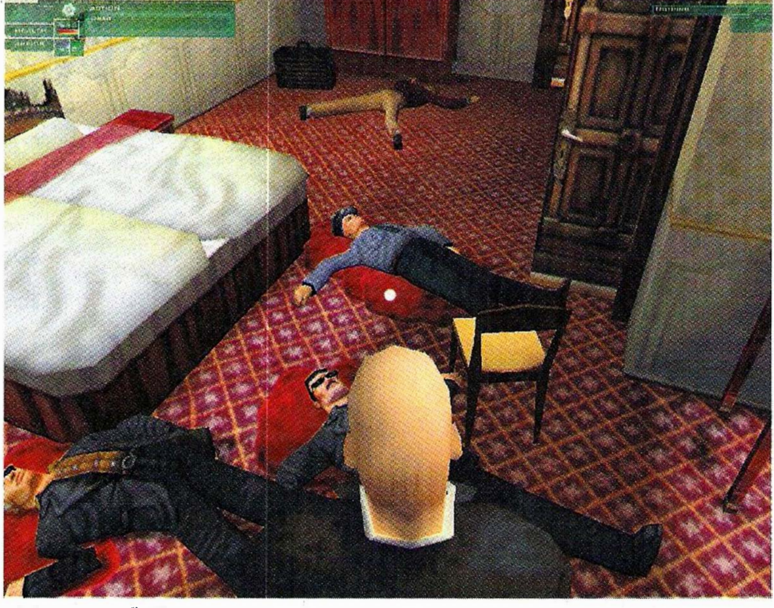
Reisender in Sachen Tod

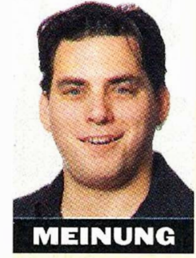
Mit grandioser Optik und einer unverhohlen zynischen Story hat Hitman eindeutig das Zeug zum Kultspiel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **IO Interactive** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 18 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 5 Kapitel
- 12 Missionen
- Mehr als 15 Waffen
- Mehr als 10 Ausrüstungsgegenstände
- Verschiedene Lösungswege für jede Mission



BITTE NICHT STÖREN Dank schallgedämpfter Waffe hat Hitman die Leibwächter im Budapester Hotel unbemerkt ausgeschaltet und kann sich nun als Wachmann verkleiden.



MEINUNG

Taktisch fordernd, grafisch opulent: die düstere Crime-Saga für ein reifes Publikum.

Sascha Gliss

Zynismus hin, Brutalität her: *Hitman* ist eines der fesselndsten und originellsten Spiele der letzten Jahre. Die Highend-Optik macht das Spiel zum absoluten Hingucker, noch faszinierender allerdings ist das offen strukturierte Missionsdesign, das dem virtuellen Killer größtmögliche Freiheit beim Ausbaldowern und Durchführen seiner Aufträge lässt. So kehrt man auf der Suche nach alternativen Lösungswegen auch immer wieder in bereits durchgespielte Szenarien zurück. Das jedoch kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Kampagne mit zwölf Aufträgen insgesamt zu kurz ausfällt. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler möglichst schnell eine Missions-CD nachreichen.

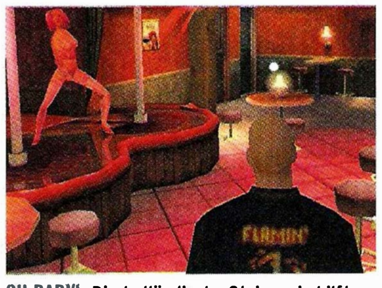
Da soll noch einer behaupten, Genmanipulation sei ungefährlich. Statt Mäusen oder Schafen hat sich ein verrückter Wissenschaftler Menschen als Versuchsobjekt ausgesucht und den perfekten Killer-Klon gezüchtet.

Nichts für Amokläufer: Nur wer sein Gehirn einschaltet, führt den Hitman zum Erfolg.

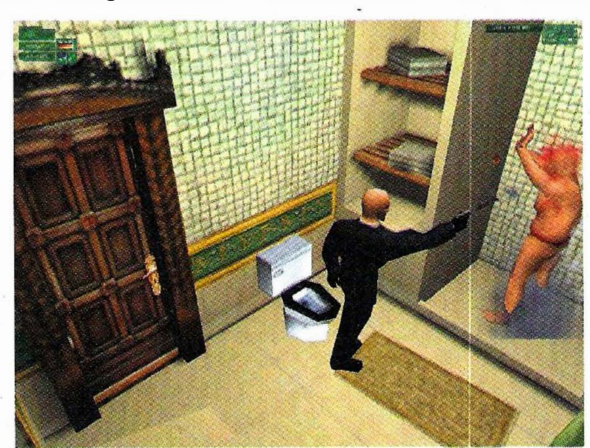
Eines Tages flieht der anonyme Todesengel aus dem Genlabor und beginnt eine Karriere als internationaler Auftragsmörder. Sie schlüpfen in den Maßanzug des todbringenden Glatzkopfs und ergründen im Verlauf der Story die Geschichte Ihrer unnatürlichen Geburt.

Vor jedem Auftrag erhalten Sie per Laptop die wichtigsten Informationen zu aktuellen Zielpersonen, informieren sich über die örtlichen Gegebenheiten und statten sich mit Waffen aus. Die Missionen beginnen meist unspektakulär: Sie werden irgendwo in der näheren Umgebung Ihres Ziels abgesetzt und müssen sich zunächst mit der Umgebung vertraut machen. All Ihre Opfer verfügen über mehr oder weniger gute Bodyguards, die miteinander kommunizieren und beim kleinsten Anzeichen von Gefahr misstrauisch werden. Mit wilden Ballerorgien kommen Sie daher selten ans Ziel. Trotzdem müssen Sie sich in den einzelnen Aufträgen nicht sklavisch an bestimmte Lösungswege halten: Wer sich in den bisweilen riesigen Spielarealen genau umschaut und die Gewohnheiten der Wächter studiert, entdeckt oft mehrere Alternativen zum erfolgreichen Abschluss einer Episode.

Sascha Gliss



OH BABY! Die holländische Stripperin hilft Hitman bei einem seiner Aufträge.



KALT ERWISCHT Der österreichische Terrorist Franz Fuchs – hier bei seiner letzten Dusche – wird keine Bomben mehr legen.

TESTURTEIL — Hitman: Codename 47

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dark Project 2** 5/2000 — Ein diebisches Vergnügen: 3D-Abenteuer für schlaue Köpfe.
- **Tomb Raider 4** 1/2000 — Die Lara-Fangemeinde wartet bereits ungeduldig auf Teil 5.
- **Deus Ex** 8/2000 — Warren Spectors jüngstes Werk: Optisch pfui, spielerisch hui.
- **Hitman** 1/2001 — Größter Schwachpunkt der düsteren Crime-Saga ist die mit zwölf Aufträgen zu kurz geratene Kampagne.
- **Heavy Metal F.A.K.K. 2** 11/2000 — Knallbunter Shooter mit abgedrehten Waffen und knackiger Heldin.

GRAFIK .... Sehr Gut
Wahnsinn! Riesige Areale, detailverliebt texturiert.

SOUND .... Sehr Gut
Dezenter und stilsicherer Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung .... -

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘